エポック社の
# 野球盤
BASEBALL GAME

# 取扱説明書

プレイ人数 2人　対象年齢5才以上

※製品と説明書内の写真、イラストは、一部異なる場合があります。

この度は、弊社製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用の前に、この説明書を必ずお読みください。読み終わった後は保管しておいてください。

## ⚠警告（けいこく）

保護者の方へ、必ずお読みください。

●小さい部品、小球があります。誤飲・窒息の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。

## ⚠注意（ちゅうい）

●本体の盤面に磁石を使用しています。磁気カードなどの磁気記録の製品、パソコン、スマートフォン、携帯電話などには絶対に近づけないでください。
●同時に2つのスラッガー人形を本体にセットしないでください。バットが破損しケガをする恐れがあります。
●外周フェンスの取りつけ、取り外しの際には取扱説明書をよく読み、ゆっくりと確実に行ってください。
●透明袋は梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。透明袋を頭から被ったり顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
●ゲーム中は盤面に顔を近づけないでください。ボールが思わぬ方向に飛びケガをする恐れがあります。
●本体や盤面、外周フェンスの穴や溝などに指を入れないでください。思わぬケガの恐れがあります。
●踏みつけたり、たたいたり、落とすなど乱暴な取り扱いはしないでください。
●付属のボール以外のものを飛ばさないでください。
●遊んだ後は、床などに放置せず、3才未満のお子様の手の届かない所に保管してください。
《電池を誤使用すると発熱・破裂・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください。》
●二次電池（充電式電池）は、絶対に使用しないでください。
●古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池をまぜて使わないでください。
●＋－（プラスマイナス）を正しくセットしてください。
●遊んだ後は必ずスイッチを切り、電池を外してください。
●ショートさせたり、充電、分解、加熱、火の中に入れたりしないでください。
●万一、電池からもれた液が目に入ったときは、すぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。ひふや服に付いたときは水で洗ってください。
●廃棄するときは、自治体の廃棄物処理の指示に従ってください。

### 使用上の注意

- 製品の機能上、電池容量が低下した電池を使用したり、使用中に電池容量が低下してくると音や光が弱くなる、出ない、ボタンがきかないなど正常に機能しない場合がありますので、その場合は全ての電池を新しい電池（1.5V）と交換してください。
- バット先端のゴムが無い状態では遊ばないでください。
- バット先端のゴム部品が破れた場合は、予備の部品と交換してください。
- 傾斜のない平らな場所に置いて遊んでください。傾斜があるとボールが正常に打ち出せない場合があります。
- 破損・故障・変形の原因となりますので、電光掲示板やスラッガー・ピッチャーなどの人形、連続投球機能、魔球板、外周フェンスなどに無理な力を加えないでください。また、可動部を押さえたままレバーを動かさないでください。
- 付属のボール以外は絶対に使用しないでください。
- 本体盤面を硬い物などで傷を付けたり、たたいたり、押したりしないでください。
- 変形などの原因になりますので、高温・多湿の場所や直射日光が当たる場所での使用や保管は行わないでください。
- 分解・改造は行わないでください。
- 防水性はありません。水にぬらさないでください。
- 破損、変形した場合は、遊ばないでください。

## セット内容

本体…1
スラッガー人形…各1（右打ち、左打ち）
ピッチャー人形…1
ランナー人形…3
カウントピン…3
フィールダー人形…7
ボール…6
電光掲示板…1
照明パーツ…2
外周フェンス（左右）…各1
・ユーザーシール
・取扱説明書　・バット用ゴム…3

# 本体だけで遊ぶ

**守備ポケット名称**

1B：ファーストベースマン
2B：セカンドベースマン
3B：サードベースマン
SS：ショートストップ
RF：ライトフィールダー
CF：センターフィールダー
LF：レフトフィールダー

## 各部名称

## ゲームを始める前に

**フィールダー人形**（図-1a）

**ピッチャー人形**

（図-1c）

**BSOカウント**

（図-1d）

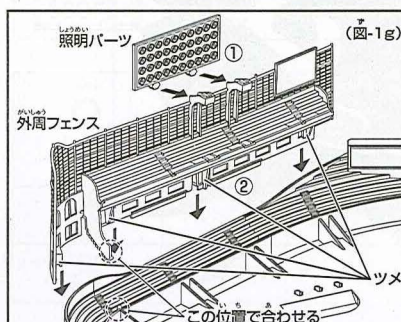
**ランナー人形**

（図-1b）

●ゲーム盤を、傾斜のない平らな場所に置きます。
●フィールダー人形を7人取り付けます。（図-1a）
　※フィールダー人形は位置を選んで取り付けることができます。
●ランナー人形をダッグアウトに取り付けます。（図-1b）
●ピッチャー人形をバッター方向に向けて取り付けます。（図-1c）
●カウントピンをBSOカウントの左に取り付けます。（図-1d）

**スラッガー人形**（図-1e）　**スラッガー人形左右目印**（図-1f）

●左右どちらかのスラッガー人形1体を選び、バットをセンター方向に向けてバッターボックスに取り付けます。（図-1e）
●スラッガー人形のヘルメットの目印で左右の打者を見わけられます。（図-1f）
　※スラッガー人形は2体同時に取り付けないでください。

## 外周フェンスと照明パーツの取り付け

①照明パーツを図のようにさしこみます。（図-1g）
②外周フェンスのツメで本体を挟むようにやじるしの方向に「カチッ!」と音がするまでさしこみます。（図-1g）

※外周フェンスを本体から外す時は、ゆっくりと外してください。無理に外そうとすると、ツメが折れる場合があります。

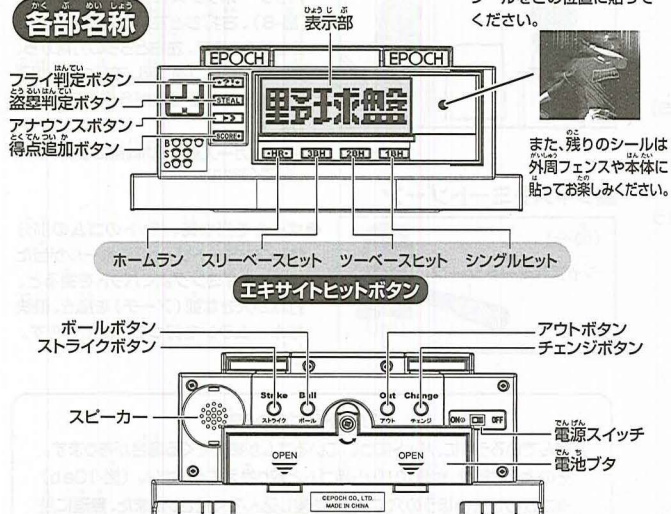
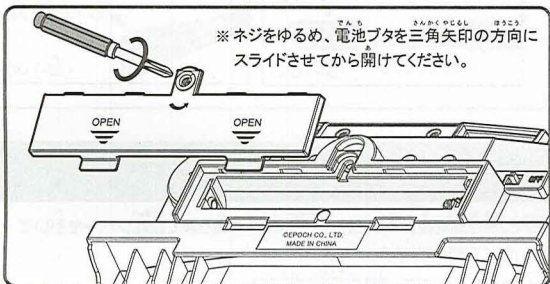
# 電光掲示板の操作方法

## 各部名称

パッケージ写真を参考に、シールをこの位置に貼ってください。

また、残りのシールは外周フェンスや本体に貼ってお楽しみください。

## 電池の入れ方

※アルカリ電池をご使用ください。

1.プラスドライバーを使って、電光掲示板裏面にあるネジを外し、電池ブタを開けます。

2.電池の＋－（プラスマイナス）の向きに注意して、図のようにアルカリ単3形（LR6）電池2本（別売り）をマイナス側からセットしてください。

※セットした後は電池ブタを閉じ、しっかりとネジで止めてください。

⊕ ⊖ ⊕ ⊖

●電池寿命は電光掲示板連続使用時で約20時間です。

※電池寿命は新品のアルカリ電池（1.5V）を使用した場合です。
使用状況、電池の種類、電池容量（1.5V以下）などにより短くなります。

## 電源の入れ方と省電力モード

電光掲示板を使用するときは、電源スイッチを "ON" へスライドさせ電源を入れます。
ゲームを終了するときは、電源スイッチを "OFF" へスライドさせて電源を切ります。

ON・［　］OFF

※電源を切るとゲームのデータは消去されます。

電源が入ったまま約5分間何も操作せずにいると、
省電力モードがはたらき、ストライク、ボール、アウト、得点、イニング等の全てのデータを保存した後、表示を消灯、サウンドを停止します。
その後、何かボタンを押すと省電力に入る前のゲーム状態に復帰します。

復帰のときに押したボタンの機能は実行しません。
例えば【1アウト、1ストライク、0ボール】で省電力モードとなったときアウトボタンを押して復帰しても2アウトとはならず【1アウト、1ストライク、0ボール】に戻ります。

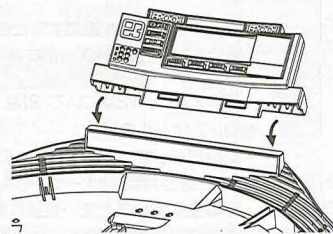
※遊んだ後は必ず電源スイッチを"OFF"にしてください。



# 得点入力モード

## 起動：電源ON

### ゲームのはじめに

図のように電光掲示板を野球盤にしっかりと取り付けてください。
電源を入れると、ボリューム表示に続いて"野球盤"マークが点滅します。。
どれかボタンを押すと得点入力モードがスタートします。
ゲームは、通常の野球盤と同じように進めることができます。
試合は通常、9回まで行い、9回3アウトのあと先攻・後攻どちらが勝利したか表示します。
※9回オモテで後攻が勝っているときは、9回ウラは行われず、後攻の勝利となります。
※コールドゲームはありません。
9回が終わった時点で同点のときは延長戦となります。
延長戦は12回ウラまでです。
12回ウラ3アウトのあと同点のときは、引き分けとなりゲーム終了です。

### ヒット時のボタンの入力とランナーの進塁

攻撃側が入力していくボタンです。

**★エキサイトヒットボタン★**

バッターがヒットを打ったときに、入った安打ポケットに対応したボタンを押してください。ヒットの内容にあわせたアニメといろいろな実況が流れます。BSカウントはクリアされます。

※ランナー人形は手動で動かします。
※得点は自動では計算されません。右の得点の入力の項目をご覧ください。
※打球がフライ判定ポケットに入った時は下のフライ判定ポケットの項目をご覧ください。

### フライ判定ポケット

攻撃側が入力していくボタンです。

**★デジタルフライ判定★** ［*?!*］

アウト、2Bヒット、ホームランがランダムに判定されます。
表示されたアニメーションにしたがってゲームを進めてください。

**ホームラン：出塁しているランナーの数に応じて得点追加ボタンを押して得点を追加します。**
**2Bヒット：ランナーを2塁へ進めます。ホームインするランナーがいるときは得点を追加します。**
**アウト：ランナーはアウトになります。BSカウントはクリアされ、Oカウントが1ふえます。**

### 盗塁の判定

攻撃側が入力していくボタンです。

**★デジタル盗塁判定★** ［STEAL］

塁上にランナーがいて盗塁したいときは、守備側がボールを投げる前に、攻撃側が「盗塁」の宣言をします。盗塁の判定は投球後、打者の結果にしたがって盗塁判定を進めてください。
アウトのときはOカウントが1ふえますがBSはクリアされません。
3回目のアウトで自動的にチェンジとなりBSOカウントはクリアされます。

| | |
|---|---|
| 打者がボールを見送ったとき | BSカウントを押した後にスチール判定を行います。 |
| 打者が空振りしたとき | Sカウントを押した後、スチール判定を行います。 |
| 打ったボールがファウルのとき | 盗塁はできません。 |
| 打ったボールがアウトのとき | 打者はアウトになり、Oカウントを押した後、スチール判定を行います。<br>スチール判定「アウト」…失敗でランナーもアウトになります。<br>スチール判定「セーフ」…成功でランナーは1つ進塁できます。 |
| 打ったボールが1塁打のとき | 打者は1塁に進み、スチール判定を行います。<br>スチール判定「アウト」…失敗でランナーはアウトになります。<br>スチール判定「セーフ」…成功でランナーは2つ進塁できます。 |
| 打ったボールが2塁打のとき | 打者は2塁に進み、スチール判定を行います。<br>スチール判定「アウト」…失敗でランナーはアウトになります。<br>スチール判定「セーフ」…成功でランナー全員ホームインできます。 |

※その他に、ゲーム中の判定が微妙な場合は、デジタル盗塁判定を使うと便利です。

### BSOカウントの入力

守備側が入力していくボタンです。

ボール／ストライク／アウト

**★デジタルBSOカウント★**

**Strike**
ストライクを取ったときに投手がこのボタンを押します。
電光掲示板・表示部のBSOカウント・Sにカウントが1つふえます。
3回目のストライクで自動的にOカウントが1つふえ、BSカウントはクリアされます。

**Ball**
ボールとなったときに投手がこのボタンを押します。
電光掲示板・表示部のBSOカウント・Bにカウントが1つふえます。
4回目のボールで自動的にフォアボールとなり、BSカウントはクリアされます。

**Out**
アウトを取ったときに投手がこのボタンを押します。
電光掲示板・表示部のBSOカウント・Oにカウントが1つふえます。
3回目のアウトで自動的にチェンジ・攻守交代となり、BSOカウントはクリアされます。

**Change**
デジタルBSOカウントを使わずに一度で3アウト・チェンジにしたい（得点の記録器として使いたい）ときに押します。
ワンボタンでチェンジ・攻守交代となり、BSOカウントはクリアされます。

### 得点の入力

攻撃側が入力していくボタンです。

**★デジタル得点入力★**

得点が入ったときに、
［SCORE+］ボタンを押してください。
得点はボタンを1回押すごとに1点追加されます。
BSOカウントはクリアされません。
先攻が攻撃のときは先攻側の得点のみ、
後攻が攻撃のときは後攻側の得点のみ操作できます。

先攻　後攻
13-5
ハイフン

※得点は99点以上入力できますが、表示は99点のままとなります。

### 入力を間違えたときは…

- SCORE+ボタンの長押しで、攻撃側の得点が1点へります。
- ストライクボタンの長押しで、ストライクカウントが1つへります。
- ボールボタンの長押しで、ボールカウントが1つへります。
- アウトボタンの長押しで、アウトカウントが1つへります。
- チェンジボタンの長押しで、攻守が1つ前へ戻ります。

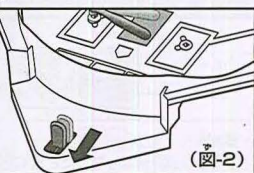
※チェンジボタンの長押しで、攻守を1つ前へ戻したときは、BSOカウントもクリアされます。

### 各ボタンの機能

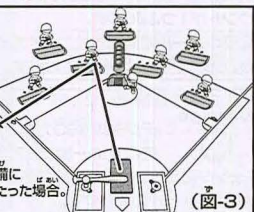
| ボタン | | 短く1回 | 長押し1回 |
|---|---|---|---|
| *HR* | エキサイトヒットボタン ホームラン | ホームランアニメとBSカウントのクリア | なし |
| 3BH | エキサイトヒットボタン スリーベースヒット | 3BヒットアニメとBSカウントのクリア | なし |
| 2BH | エキサイトヒットボタン ツーベースヒット | 2BヒットアニメとBSカウントのクリア | なし |
| 1BH | エキサイトヒットボタン シングルヒット | 1BヒットアニメとBSカウントのクリア | なし |
| *?!* | フライ判定ボタン | フライ判定アニメとBSカウントのクリア "アウト""2Bヒット""ホームラン"の判定 | なし |
| STEAL | 盗塁判定ボタン | 盗塁判定アニメと"セーフ""アウト"の判定 | コントラストモード |
| ▶◗ | アナウンスボタン | BSOカウント→イニング→得点を順に表示 | イニング表を表示 |
| SCORE+ | 得点追加ボタン | 攻撃側の得点を1点ふやす | 攻撃側の得点を1点へらす |
| Ball | ボールボタン | ボールアニメとBカウントを1つふやす | Bカウントを1つへらす |
| Strike | ストライクボタン | ストライクアニメとSカウントを1つふやす | Sカウントを1つへらす |
| Out | アウトボタン | アウトアニメとOカウントを1つふやす | Oカウントを1つへらす |
| Change | チェンジボタン | チェンジアニメと攻守を1つすすめる | 攻守を1つもどす<br>裏→表<br>表→1イニング前の裏 |

## 攻撃 ※遊び方の基本ルールは実際の野球のルールに準じてゲームを進めます。

### バッティング

(図-2)

●バッティングレバーを引いて構え、レバーを離すと、人形がスイングします。(図-2)
※バットを強く振ったり、連続して振ったりすると、盤面からスラッガー人形が外れる場合があります。そのときは、再度スラッガー人形を取り付けてください。

### ■ヒット

(図-3)

●フェアボール(ファウルグランドを通過しない打球)が打球ポケット(3BH:3塁打、2BH:2塁打、1BH:1塁打)に入った場合、それぞれのヒットになります。
●フェアボールが打球ポケットや守備ポケットに入らず、フェアグランド上に停止した場合、これを1塁打とします。
●フェアボールが守備人形に当たってファウルラインの外に停止した場合、これを1塁打とします。(図-3)

●フェアボールがフライ判定ポケット ?! に入った場合はジャンケンなどで勝者を決めて、打球の結果を判定します。
攻撃側が勝った場合(セーフ)・・・2塁打
守備側が勝った場合(アウト)・・・アウト

●ホームラン・打球がスタンドに入ったり、場外に飛び出したときホームランになります。
・打球がスコアボードや、スタンドにあたりグランドにはねかえってきたときもホームランになります。

●エンタイトルツーベースヒット・フェアグランドでバウンドした打球がスタンドに入ったときは2塁打になります。

●ファウル・盤面上のファウルポケットに打球が入ったときはファウルになります。
・打球がファウルラインの外に出たときはファウルになります。

### ■進塁

●ヒットの場合
・その塁打分、打者および塁上のランナーは進塁できます。

●打者やランナーが進塁するときは、ランナー人形を各塁の穴に差し込んでください。(図-4)

例)ランナーが2塁にいて、2塁打を打った場合、ランナーはホームインできます。(図-5)

●フォアボールの場合
・塁の詰まっているとき…塁上のランナーは1つずつ進塁できます。
例)2塁と1塁ランナーは、それぞれ3塁と2塁に進塁できます。(図-6)
・塁の空いているとき…進塁しないと、同じ塁上に2人のランナーが重なってしまう場合のみ進塁できます。
例)3塁と1塁のランナーは、1塁ランナーのみ2塁へ進塁できます。(図-7)

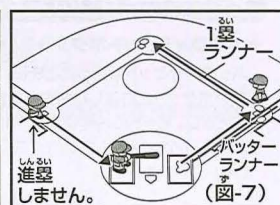
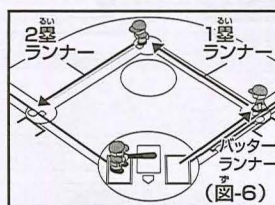
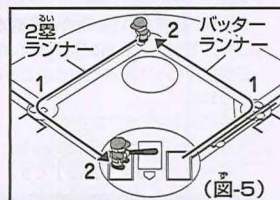
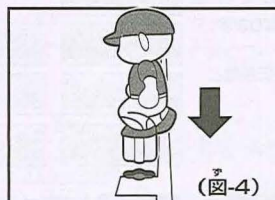
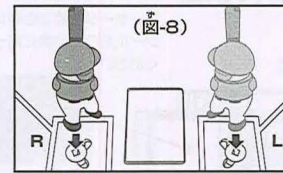
(図-4)

(図-5)

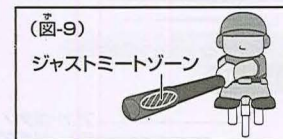
(図-6)

(図-7)

### ■打席の切り替え

(図-8)

●左右のどちらかのスラッガー人形をバッターボックスにつけかえることで(図-8)、右打ちと左打ちを切り替えることができます。左右どちらの打席から、引っ張って打つか、流して打つか、相手の守備シフトを見ながら作戦を立てましょう。
※スラッガー人形は2体同時に取り付けないでください。

### ■ジャストミートゾーン

(図-9)

●ボールを打つ時、バットのゴムの部分(ジャストミートゾーン)にボールが当たるようタイミングよくバットを振ると、打球が大きな弧(アーチ)を描き、豪快なホームランを打つことができます。(図-9)

●バット用ゴムの取替え

遊んでいるうちに、バットについているゴムが痛んでくる場合があります。そのような時は、付属のバット用ゴムと取り換えてください。(図-10ab)
※ゴムのせまいほうの穴にバットを差し込んでください。また、無理に差し込むとゴムがちぎれてしまう場合があります。差し込む時は、ゆっくりと少しずつ差し込んでください。

(図-10a)

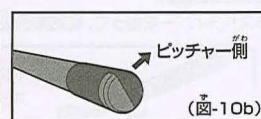
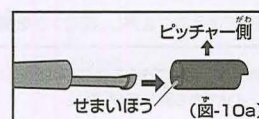
(図-10b)

## 守備 ※遊び方の基本ルールは実際の野球のルールに準じてゲームを進めます。

**3アウトで攻守交代です。**

### 守備

### ■守備シフト

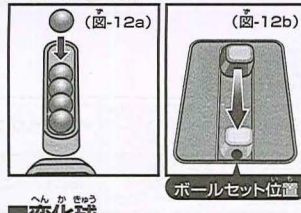
(図-11)

※流し打ちに備えて、1・2塁間を詰めた守備シフト。

●守備側はシフトを組むことができます。バッターの打った打球が強い場合、フィールダー人形に当たらなければ、守備ポケットの上を通過していくことがあります。バッターの打つ方向を予測して、守備シフトを組みましょう。(図-11)

### ■アウト

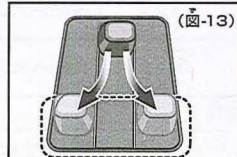
●フェアボールが守備ポケット(1B、SS、LFなど)に入ったとき。
●フェアボールがフライ判定ポケットに入り、判定によりアウトになったとき。
●三振したとき。
●盗塁をして判定によりアウトになったとき(裏面「得点入力モード・盗塁の判定」参照)。

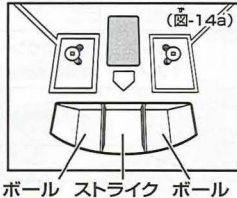
### ピッチング

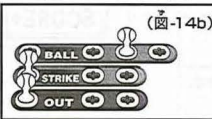
### ■投球(直球)

(図-12a)
(図-12b)
ボールセット位置

●連続投球装置にボールを入れます。(図-12a)
●投球レバーをまっすぐ矢印の方向へ引き、ボールをセットします。レバーを離すと直球を投げることができます。(図-12b)
●投球レバーは、製品の構造上、レバーを引く距離が短かったり、左右にずれたり、連続的にレバーを引いてボールを投げようとすると、ボールが出ない場合があります。
※付属のボール以外は絶対に使用しないでください。

### ■変化球

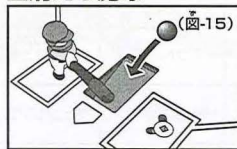
(図-13)

●投球レバーは(図-13)のようにも動きます。また、軽い力で動くので、変化球の時はまず、直球を投げる時と同じように、まっすぐ矢印の方向へ引いてボールをセットしてから、右図「変化球の例」を参考に投げたい変化球のレバー位置までレバーを動かし、さまざまな変化球を投げてみましょう。

### ■ストライク・ボール

(図-14a)

●ボールがキャッチャーポケットの真ん中に入った場合はストライク。それ以外はボールとします。(図-14a)ただし、バッターが空振りした場合はストライクとなります。

(図-14b)

●ボール・ストライク・アウトの各カウントはBSOカウント(図-14b)で行います。

### ■消える魔球

(図-15)

●投球後に消える魔球レバーをタイミングよく引くと(図-15)ボールがバットの下を通り、バッターを空振りさせられます。
消える魔球を投げたときに、バッターがバットを振らなければ、判定はボールとなります。

### 変化球の例

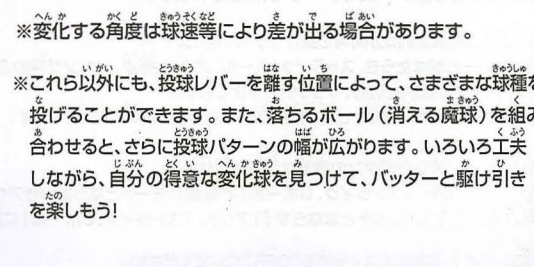
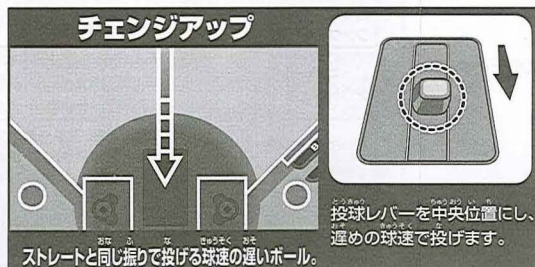
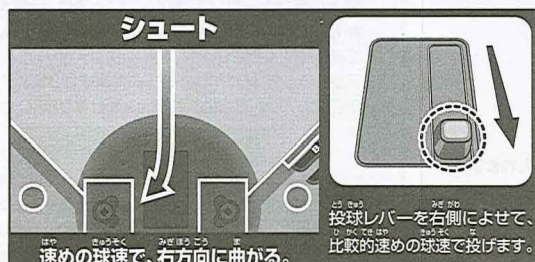
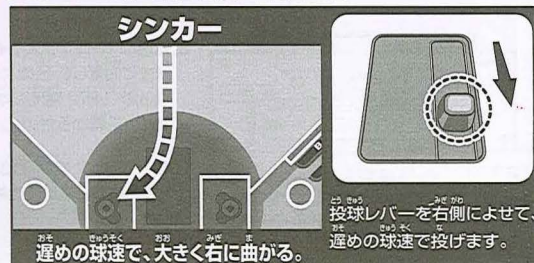
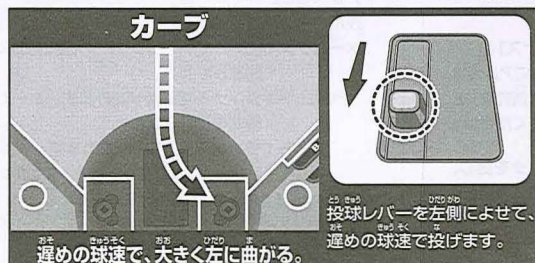
※ボールがセットされない場合がありますので、変化球を投げるときは、一旦まっすぐ後ろまで投球レバーを引いてボールをセットした後、投球レバーを離す位置を調節して投げてください。
※以下は右投手を想定しています。 ※球種はあくまでイメージで、実際の野球の変化球とは異なります。

**カーブ**
投球レバーを左側によせて、遅めの球速で投げます。
遅めの球速で、大きく左に曲がる。

**シンカー**
投球レバーを右側によせて、遅めの球速で投げます。
遅めの球速で、大きく右に曲がる。

**シュート**
投球レバーを右側によせて、比較的速めの球速で投げます。
速めの球速で、右方向に曲がる。

**スライダー**
投球レバーを左側によせて、比較的速めの球速で投げます。
速めの球速で、左方向に曲がる。

**チェンジアップ**
投球レバーを中央位置にし、遅めの球速で投げます。
ストレートと同じ振りで投げる球速の遅いボール。

※変化する角度は球速等により差が出る場合があります。

※これら以外にも、投球レバーを離す位置によって、さまざまな球種を投げることができます。また、落ちるボール(消える魔球)を組み合わせると、さらに投球パターンの幅が広がります。いろいろ工夫しながら、自分の得意な変化球を見つけて、バッターと駆け引きを楽しもう!

電光掲示板の使い方は裏面へ

EPOCH　EPOCH

STEAL　SCORE

左ボタン　*HR*　3BH　2BH　1BH　右ボタン

## 野球盤ミニゲーム1

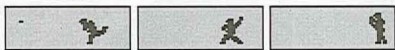
**起動：1BH を押しながら電源ON**

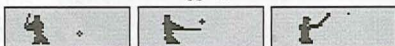
**★ホームランレース★**

ホームランを何本打てるか競ってください。
10球勝負です！

**●操作方法**

SCORE+ ボタンを押してゲームスタート！
ピッチャー画面表示中に右ボタンを1回押すとピッチャーが投球します。

投げろ！

バッター画面表示中に左ボタンをタイミングよく1回押しホームランをねらいましょう。

打て！

右ボタンを長押ししつづけながら投球するとスローボールを投げることができます。
さらに、ピッチャー画面表示中に長押しをやめると球速が元に戻ります。対戦するときは、スローボールを巧く使ってバッターと駆け引きしてください。

※ GAME SET のあとに、ホームランの本数が表示されます。

## 野球盤ミニゲーム2

**起動：2BH を押しながら電源ON**

**★盗塁ダッシュ★**

ランナーが盗塁するタイムを競うゲームです。
左右のボタンをすばやく交互に押してランナーを走らせてください。

**●操作方法**

SCORE+ ボタンを押してゲームスタート！
左ボタンを1回押し離し、続いて右ボタンを1回押すとランナーが左へ1マス進みます。
これの操作をスライディングしたランナーが画面の左側へ消えるまで繰り返します。

スライディング！　走れ！　走れ！

左右のボタンを同時にボタンを押してもランナーは走りません。必ず交互にボタンを押してください。

※ GAME SET のあとに、タイムが表示されます。

## 野球盤ミニゲーム3

**起動：3BH を押しながら電源ON**

**★100本ノック★**

飛んでくる打球をキャッチしていくゲームです。
何球キャッチできるか競ってください。
5球ミスをするか100球キャッチすると終了です。

**●操作方法**

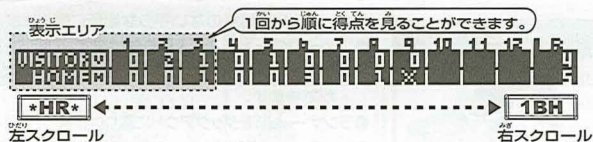
SCORE+ ボタンを押してゲームスタート！
左ボタンを1回押すと中央のフィールダーが左へ1マス動きます。右ボタンを1回押すと中央のフィールダーが右へ1マス動きます。

右だー！　走れー！　飛びつけ！

2マス以上離れたところにボールが飛んできたときは、ボールが飛んできた方向に2回ボタンを押します。

※ GAME SET のあとに、キャッチした球数が表示されます。

### イニング表を見たいときは…

イニング表を見るには ▶▶ ボタンを長押しします。イニング表は得点表入力モードで遊んでいるときに、表示することができます。もう一度 ▶▶ ボタンを短く1回押すと得点入力モード画面へ戻ります。 1BH ボタンを長押しすることで、イニング表を右へスクロールさせ、1回から順番に各回の得点を見ることができます。通り過ぎたときは、 *HR* ボタンでイニング表を左へスクロールさせ、戻ることができます。

ゲームの中盤や後半に、イニング表を見返すことで、ゲーム中の山場を振り返りながらプレイすることができ、より野球の試合をしている臨場感が高まります。ぜひイニング表を活用してください。

### 音量が大きいときは…

音量を調節したいときは得点入力モードやミニゲームを起動するときに、チェンジボタン、アウトボタン、ボールボタンのいずれかのボタンをいっしょに押しながら電源を入れます。

| 音量 | ボタン | | 表示 |
|---|---|---|---|
| 音量0（無し） | ボール | ＋ ON ◦ | → VOL.0 |
| 音量1（小） | アウト | ＋ ON ◦ | → VOL.1 |
| 音量2（中） | チェンジ | ＋ ON ◦ | → VOL.2 |
| 音量3（最大） | 押さない | ＋ ON ◦ | → VOL.3 |

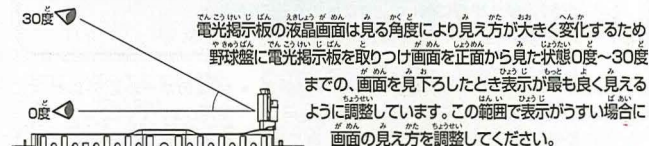
### 画面表示がうすく、見にくいときは…

画面の見え方を調整するときは、 STEAL ボタンを長押ししコントラストモードにします。
コントラストモードでは、 1BH ボタンを押すごとに32段階でだんだん表示が濃くできます。
濃くなりすぎたときは、 *HR* ボタンで表示をうすくすることができます。
コントラストモードは SCORE+ ボタンで終了します。

PLAY
コントラストモード

主電源を切ると、表示の濃さが初期値に戻りますので、遊ぶたびに調整するか、いったんすべての電池を新しい電池（1.5V）と交換してください。画面の見え方を調整できるのは、得点入力モードです。

30度　0度

電光掲示板の液晶画面は見る角度により見え方が大きく変化するため野球盤に電光掲示板を取りつけ画面を正面から見た状態0度～30度までの、画面を見下ろしたとき表示が最も良く見えるように調整しています。この範囲で表示がうすい場合に画面の見え方を調整してください。

### 故障かな？と思ったときは…

◎音や光が弱くなる、出ない、ボタンがきかないなどの症状が出る場合があります。
　このよう場合はいったんすべての電池を新しい電池（1.5V）と交換してください。

**一お客様へ一**

この度は、弊社製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。弊社では、より良い製品をお届けするために、常に研究・改良をおこなっております。そのため、生産ロットにより多少仕様が異なる製品がございますが、ご了承ください。品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記までご連絡ください。ゲーム盤は、絶対に分解しないでください。構造上分解しますと組立が非常に難しくなります。不具合がございましたら、下記サービスセンターにご連絡願います。

補充用部品として下記を用意しております。

- 「ボールセット（6コ）」郵便切手200円分（消費税含む）
- 「スラッガー人形〈右打ち〉、〈左打ち〉（いずれか1コ）」郵便切手640円分（消費税含む）
- 「ピッチャー人形（1コ）」郵便切手200円分（消費税含む）
- 「ランナー人形（1コ）」郵便切手200円分（消費税含む）
- 「フィールダー人形（1コ）」郵便切手200円分（消費税含む）
- 「バット用ゴム（3コ）」郵便切手200円分（消費税含む）

ご希望の方は、「野球盤WSvsSPA（部品名、「スラッガー人形」の場合は右打ち・左打ちのいずれかを追記）希望」とご明記の上、合計金額分の郵便切手をお送りください。折り返し郵送いたします。送料・梱包料は弊社にて負担いたします。

〒300-4193 茨城県土浦市藤沢3647-5
(株)エポック社 お客様サービスセンター TEL.029-862-5789
（電話番号は間違いのないよう、よく確かめてからおかけください。）
【電話受付時間】月～金曜日（祝日及び弊社特休日を除く）10時～12時、13時～17時



発売元  株式会社エポック社
東京都台東区駒形2-2-2